Wolfgang Kirk

Good Practice - 19: Prinzipien zur Erziehung in der digitalen Welt

Good Practice - 19: Prinzipien zur Erziehung in der digitalen Welt
1 Vorbemerkung
2 Ziele
2.1 Medienmündigkeit
2.2 Chancen und Risiken
2.3 Praxiserfahrungen
3 Gestaltungsbereiche
3.1 Kompetenzen
3.2 Planung
3.3 Teilhabe
4.3 Mehrwert
4 Schutz
4.1 Rechte
4.2 Ethik
5 Checkliste *Erziehung in der digitalen Welt*
Impressum

1 Vorbemerkung

Was macht die digitale Welt mit uns und insbesondere mit unseren Nachkommen? Für die Erwachsenen und die Kinder gibt es jedenfalls eine gemeinsame Antwort: Wir alle müssen (neue) Kompetenzen erlernen.

Erziehung für eine digitale Gesellschaft sollte uns nicht nur bei unseren Nachkommen ein wichtiges Anliegen sein, sondern auch die Erwachsenen benötigen eine entsprechende Bildung.

Wie wir im Erziehungsbereich handeln, sollte sozial legitimiert werden. Damit dies erfolgen kann, sind die Handlungsbereiche fest zu legen, und zwar: 1. die Ziele, 2. die Gestaltungsbereiche und 3. die Schutzräume.

Zu *gesellschaftliches Handeln* siehe auch: Kirk, Wolfgang: Logik für gesellschaftliches Handeln, doi: 10.2441/9783966191173 (PDF)

2 Ziele

Welche Ergebnisse durch die Erziehung erreicht werden sollen, wird hier auf drei Ziele verdichtet: 1. die Medienmündigkeit, 2. die Folgenabschätzung (Chancen und Risiken) und 3. die Praxiserfahrungen.

Zu *Ziel* siehe auch: Kirk, Wolfgang: Arbeit, Einkommen und Leben - Teil 8: Weg und Ziel *kompakt*, doi: 10.2441/9783966190411 (PDF).

2.1 Medienmündigkeit

Medienmündigkeit ist die Fähigkeit, aktiv, dosiert, kritisch reflektierend und technisch versiert Medien nutzen zu können. Sie ist ein Teil der Medienkompetenz, der die Dimensionen Medienkunde, Mediengestaltung, Mediennutzung und Medienkritik umfasst.

Zu *mündiger Bürger* siehe auch: Kirk, Wolfgang: Arbeit, Einkommen und Leben in der digitalen Gesellschaft - Teil 16: Mündiger Bürger *kompakt*, doi: 10.2441/9783966190596 (PDF).

2.2 Chancen und Risiken

Das Leben im Kapitalismus und damit auch in der digitalen Gesellschaft (*digitaler Kapitalismus*) ist durch Sozialisation zu erlernen.

These 1

> Das Leben im Kapitalismus (*analoge Gesellschaft)* haben ältere Menschen früher besser gelernt.

Das bedeutet jedoch nicht zwangsläufig, dass früher alles besser war. Damit soll lediglich zum Ausdruck gebracht werden, dass die Erlernbarkeit sozialer Normen, Werte und Vorstellungen in der Vergangenheit aufgrund einer homogeneren Gesellschaft einfacher war.

These 2

> Das Leben im digitalen Kapitalismus (*digitale Gesellschaft*) lernen jüngere Menschen heute besser.

Das bedeutet jedoch nicht zwangsläufig, dass heute alles besser ist. Damit soll lediglich zum Ausdruck gebracht werden, dass die sog. digitalen Eingeborenen (*digital natives*) die Kompetenzen für die digitale Gesellschaft bereits in der Sozialisation erlernen.

These 3

> Der jüngere Mensch (*digital native*) muss alte gefestigte soziale Normen, Vorstellungen und Werte erlernen. Der ältere Mensch (*digital immigrant*) muss neue soziale Normen, Vorstellungen und Werte erlernen.

Eine Gemeinsamkeit für alle Generationen lässt sich mithin erkennen: Die Veränderung von sozialen Normen, Vorstellungen und Werten ist unabhängig vom Alter ein Lernprozess.

Eine fundierte Risikoanalyse, also die möglichst genaue Ermittlung der Chancen und Risiken bei Veränderungen, ist Voraussetzung für die Gestaltung der (digitalen) Gesellschaft.

Zu *Leben im Kapitalismus* siehe auch Kirk, Wolfgang: Good Practice - 4: Leben im Kapitalismus - Ein Rezeptbuch, doi: 10.2441/9783966191210 (PDF).

2.3 Praxiserfahrungen

Theorie und Praxis sind anerkannte Voraussetzungen für das gesellschaftliche Handeln. Sinn der Sozialisation der jungen Menschen ist, dass ältere Menschen als Mentoren (*Eltern*) zur Seite stehen.

Dabei wird oft übersehen, dass diese Einseitigkeit des Mentoring - älterer Mensch schult jüngeren Menschen - auch umgekehrt gültig ist: junger Mensch schult älteren Menschen.

Der Vorteil des gegenseitig von einander Lernen ist eindeutig: besseres gemeinsames Verständnis.

Siehe auch: Kirk, Wolfgang: Altbewährt oder doch Modern, doi: 10.2441/9783966190855 (PDF).

3 Gestaltungsbereiche

Die Bereiche, in denen die Gestaltung der digitalen Gesellschaft vordringlich zu erfolgen hat, sind: 1. die Kompetenzen, 2. die Erziehungsplanung, 3. die (digitale) Teilhabe (Partizipation) und 4. der Mehrwert.

Zu *Gestaltung* siehe auch: Kirk, Wolfgang: Arbeit, Einkommen und Leben in der digitalen Gesellschaft - Teil 20: Gestaltung *kompakt*, doi: 10.2441/9783966190671 (PDF)

3.1 Kompetenzen

Kompetenzen sind wichtig. Ganz besonders für eine digitale Gesellschaft. Für die junge und jüngere Generation kann damit eine gute Basis geschaffen werden. Die KMK hat für die schulische und berufliche Bildung eine Richtungsentscheidung getroffen. Die Strategie Kompetenzen in der digitalen Welt ist eine gute Basis. Es bleibt offen - und das ist keine Kritik an der Strategie der KMK - ob eine nicht näher bekannte Zukunft alleine durch den Erwerb der beschriebenen Fähigkeiten bewältigt werden kann.
Von den Erwachsenen sollte zur Kenntnis genommen werden, dass die junge und jüngere Generation viel Wissen erwerben muss. Man sollte fairerweise manche Bildungsstandards mit kritischer Distanz untersuchen. Weniger ist mehr!
Der Mensch benötigt darüber hinaus die Fähigkeit das Lernen zu lernen. Die Schule wird sich ändern und sich auf die Bedürfnisse der jungen und jüngeren Menschen beim Lernen einstellen müssen. Nur damit werden wir Menschen in der Lage sein, die in der Zukunft liegenden Herausforderungen vielleicht zu meistern.

Siehe weiterführend: Kirk, Wolfgang: Kompetenzen in der digitalen Gesellschaft - Ein Überblick, doi: 10.2441/9783966190275 (PDF).

3.2 Planung

Voraussetzung für eine (*gute*) Erziehung ist die Bildungs- und Erziehungsplanung. Wir müssen uns darüber klar werden:

- In den ersten Lebensjahren liegt der Schwerpunkt auf dem Erlernen analoger Fähigkeiten, wie Fühlen, Hören, Riechen, Schmecken, Schreiben, Sehen.

- Der Zeitpunkt für den Einstieg in die Nutzung digitaler Medien ist sozial fest zu legen (Privat, Kindertagesstätte, Schule).

Der (Lehr-)Plan setzt also eine Verständigung darüber voraus,

1. was als soziale Norm, Vorstellung und Wert vermittelt werden soll.

2. wie umfangreich der eigene Entscheidungsspielraum des jeweiligen Akteurs (Eltern, Gesellschaft) bei der Vermittlung sein soll (Eltern- und Bürgerrechte, Rechte der Kita, Schule oder sonstige Organisation).

3.3 Teilhabe

Alt-Bundeskanzler Ludwig Ehrhard formulierte die wirtschaftlichen Grundrechte wie folgt:

> als "...*Freiheit des Staatsbürgers*..., das zu konsumieren, sein Leben so zu gestalten, wie dies im Rahmen der finanziellen Verfügbarkeiten, den persönlichen Wünschen und Vorstellungen des einzelnen entspricht" (Konsumfreiheit),
> als "...*Freiheit des Unternehmers*..., das zu produzieren oder zu vertreiben, was er aus den Gegebenheiten des Marktes, d.h. aus den Äußerungen der Bedürfnisse aller Individuen als notwendig und erfolgreich erachtet." Ludwig Erhard: Wohlstand für Alle)

Wir leben im Kapitalismus mit marktwirtschaftlicher Ordnung, womit durch Angebot und Nachfrage der Preis für ein Gut ermittelt wird (i.d. Theorie). Voraussetzungen zur Teilnahme am Marktgeschehen sind erforderlich: 1. Akzeptanz des Preises, 2. Austausch Gut gegen Entgelt.

Unsere *finanziellen Verfügbarkeiten* sind begrenzt. Deshalb ist zu klären, wie weit eine Ökonomisierung unseres Denkens und Handelns im Bereich der Bildung und Erziehung gehen kann/soll.

Zu *Kommerz* siehe auch: Kirk, Wolfgang: Arbeit, Einkommen und Leben in der digitalen Gesellschaft - Teil 14: Kommerz heute *kompakt*, doi: 10.2441/9783966190558 (PDF).

4.3 Mehrwert

Bildungs- und Erziehungsanstrengungen sind in vielfältiger Hinsicht nützlich: persönlich, wirtschaftlich, gesellschaftlich.

Hierbei gilt aber, folgendes zu erkennen:

- Was nützlich ist, sollte nach anerkannten Methoden ermittelt werden,

- Ein zusätzlicher Nutzen unserer Anstrengungen ist nach anerkannten Standards zu ermitteln,

- Der Effekt des sog. Doppelnutzens ist zu berücksichtigen: Innovation vs. unerwünschter Nebeneffekt.

Zu *Innovation* siehe auch: Kirk, Wolfgang: Arbeit, Einkommen und Leben in der digitalen Gesellschaft - Teil 11: Technische vs. soziale Innovation, doi: 10.2441/9783966190497 (PDF).

4 Schutz

4.1 Rechte

Die Transformation in die neue Gesellschaftsform, derzeit in die digitale Gesellschaft, hat für den Menschen weitreichende Folgen, die in der veröffentlichten Meinung durchaus als *radikal* angesehen werden.

In solchen Fällen tiefgreifender gesellschaftlicher Veränderungen ist der Schutz der rechtlichen Stellung des Menschen aufrecht zu erhalten. Deshalb sind die rechtlichen Regelungen der analogen Gesellschaft um Schutzrechte für die digitale Gesellschaft zu ergänzen, z.B. im Bereich des Datenschutzes.

4.2 Ethik

6Die gesellschaftliche Entwicklung wirft zwangsläufig auch moralische bzw. ethische Fragen auf, z.B. für die Nutzung von Technik.

Zu *Moral* siehe auch: Kirk, Wolfgang: Arbeit, Einkommen und Leben in der digitalen Gesellschaft - Teil 18: Mensch, Maschine und Moral, doi: 10.2441/9783966190633 (PDF).

Zu *Ethik* siehe auch: Kirk, Wolfgang: Arbeit, Einkommen und Leben in der digitalen Gesellschaft - Teil 13: Ethik in Politik, Wirtschaft und Gesellschaft, doi: 10.2441/9783966190534 (PDF)

5 Checkliste *Erziehung in der digitalen Welt*

1. Ziele bestimmen

- Mündigkeit erwerben
- Chancen und Risiken bewerten können
- Aus Erfahrungen lernen

2. Gestaltungsbereiche festlegen

- Kompetenzen ermitteln
- Inhalte des (Lehr-)Plans festlegen
- Möglichkeiten der Teilhabe klären
- Nutzen und Mehrwert ermitteln

3. Schutz gewährleisten

- Rechte stärken
- Ethik festlegen

Impressum

Verlag Wolfgang Kirk, Essen
ISSN 2627-8758
ISBN 978-3-96619-136-4, doi: 10.2441/9783966191364 (PDF)
ISNI 0000000459074303
© 2020 Wolfgang Kirk

Der Text ist als Band 66 Teil von Veröffentlichungen in der Reihe *Digitale Gesellschaft in Deutschland* (ISSN 2627-8758 elektronische Publikationen). Durch Auflösung des DOI auf der Seite https://dx.doi.org/ kann die elektronische Datei heruntergeladen werden.

Textsatz mit Typora in Markdown und mit Pandoc in das Zielformat konvertiert.

Stand: 2020-12-23

Haftungsausschluss

Der Autor haftet insbesondere nicht für den Inhalt der vorgestellten Internet-Seiten. Die Verantwortung für Inhalt und Funktion der Links liegt bei den jeweiligen Betreibern.
Rechtswidrige Inhalte waren zum Zeitpunkt der Verlinkung nicht erkennbar.

Lizenz

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0). Ausgenommen von dieser Lizenz sind alle Nicht-Text-Inhalte wie Fotos, Grafiken und Logos.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie. Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über https://dnb.de abrufbar.

BibTeX